精訊電腦

試刊號

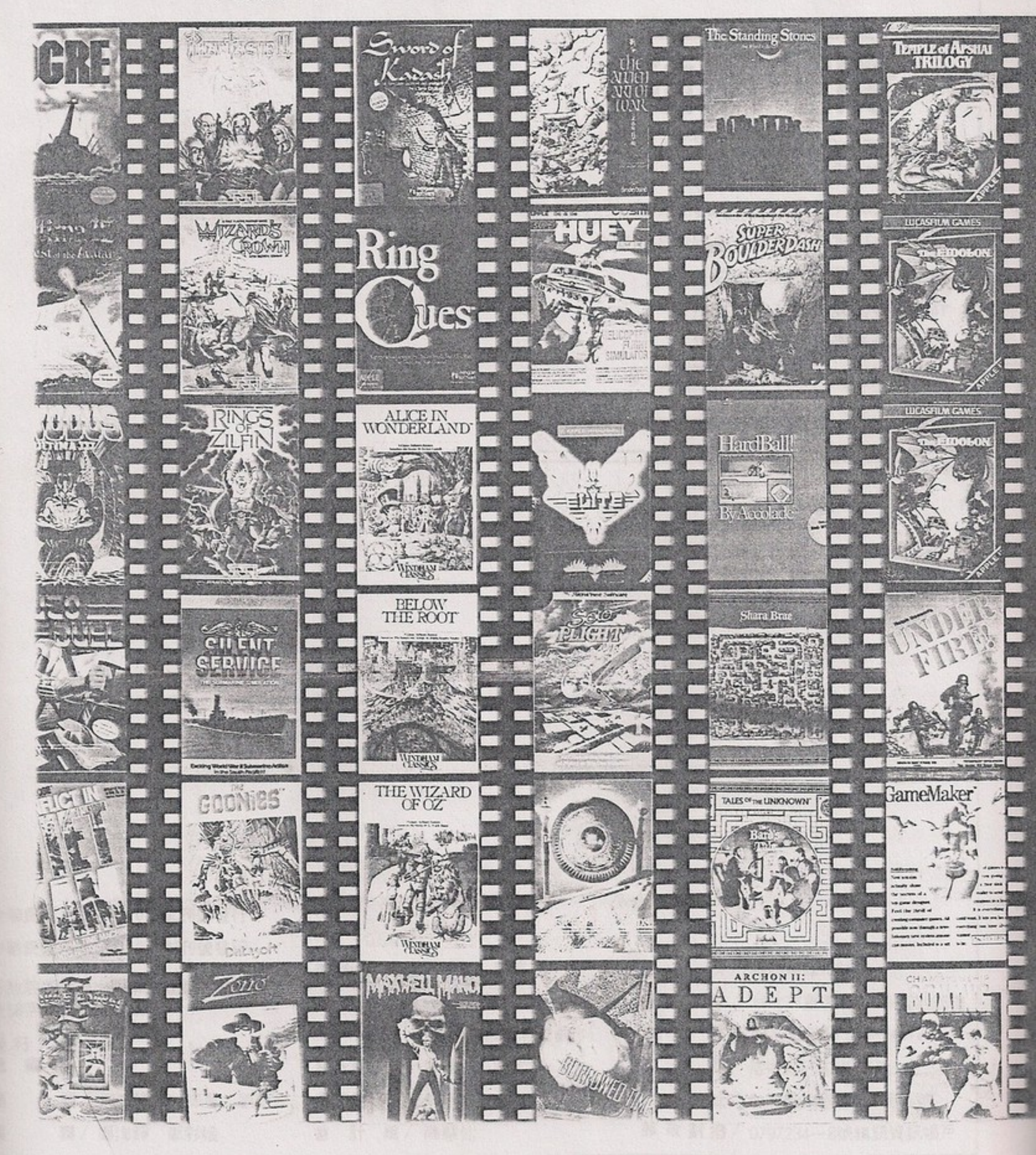
中華民國75年９月10日試刊號發行　中華民國75年10月10日創刊號



精訊電腦

試刊號

中華民國75年9月10日試刊號發行　中華民國75年10月10日創刊號



試刊號

精訊電腦

發行宗旨

以介紹軟體業界的發展與動態爲導向
希望透過對國內外軟體的詳實引介和剖析
使電腦愛好者能藉由這種藝術
科技與想像力融合成的程式設計
爲電腦賦予人性趣味化的一面
使它更加落實成爲現代人的必備常識

中華民國75年9月10日試刊號發行
中華民國75年10月10日創刊號發行
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號

發行人兼總編輯／李培民
顧　問／何重陽　林振聲　劉陳祥
編　輯／鄭洵錚　鄭彩娥

美術編輯／陳瓊瑜　李盛芳
專欄作家／何重陽　高文麟　徐政棠
劉陳祥(以姓名筆劃序)
發行業務課／鄭嘉德　胡定宇
廣告業務課／李永進
會計組／陳慧仙

發行所／精訊電腦雜誌社
社　址／台北市重慶北路一段22號6樓
電　話／571—3657・511—4012
印刷所／豫鴻彩色印刷有限公司
地　址／台北市德昌街261巷21號
郵政劃撥／0797234—8號精訊資訊帳戶

TOP L

任天堂

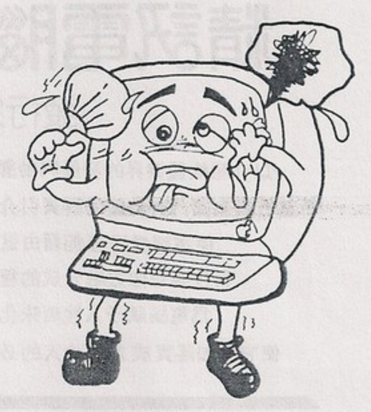
名次	遊戲名稱	發行公司
1	魔界村	CAPCOM
2	超級瑪琍兄弟Ⅱ	Nintendo
3	超級瑪琍兄弟	Nintendo
4	星際戰士	MOMO
5	東海道五十三次	SUN SOFT
6	超級中國人	NAMCOT
7	神劍屠龍	ENIX
8	薩爾達傳説	Nintendo
9	妖怪大魔境	BANDAY
10	村雨城之謎	Nintendo

機種縮寫名稱的全文
APPLE II → AP
IBM·PC → IBM
ATARI 400/800 → AT
ATARI 520ST → ST
Commodore 64 → C64
AMIGA → AM

U.S.A.

精訊電腦





自從APPLE 電腦的設計人 Steve Jobs 和 Steve Wozniak 在車房中創造出 APPLE Ⅱ 個人電腦以來，「電腦」這個充滿了神奇科幻色彩的機器，再也不是既龐大笨重（有一個房間那麼大）又遙不可及（美國國防部專用）的神秘物品了。

今日的個人電腦可以放在桌上，供你任意操作使用，甚至透過電話網路系統還能與遠處的友人「來電」，這是古人所不敢想像的。如今，這不但是事實，而且有許多家庭還擁有不止一台的電腦，從APPLE Ⅱ、IBM PC 到任天堂……等等，只要你手中有適合需要的軟體，不論是教學、商業、應用、娛樂類，都能夠讓你立即進入情況，廢寢忘食。當然，這是指這個軟體用得「順手」而言，若是四處碰壁，螢幕上老是出現"I/O ERROR""SYNTAX ERROR""BAD COMMAND"等訊號，那便大傷腦筋了。

在個人電腦的軟體中，以娛樂性質的電腦遊戲最能發揮個人電腦親和性的特質。君不見那些守著APPLE 和任天堂，眼光不敢稍稍移開螢幕的「電腦人」（從七歲到七十歲），隨著畫面情節的變化，或頓足捶胸，或欣喜若狂，往往令旁觀者一頭霧水，百問不得其解。到最後乾脆自己也「下海」一玩，方才解其樂趣所在！

早期APPLE 的遊戲軟體雖然很多，然而大多數是屬於動作型的 Arcade Game，即使缺乏使用說明書，也還勉強可玩。但是到了今日，遊戲的設計越發精進，內容的安排也日趨複雜，玩家們要在這些精心設計的遊戲軟體中求得往日的得心應手，似乎是已經不太容易了，造成目前個人電腦遊戲複雜化的因素很多，但不外乎兩點：

第一、個人電腦硬體的限制，使得其遊戲的畫面、音效無法與市面投幣式的大型電視遊樂器一較上下。

第二、玩者口味的改變。

就第一個原因來講，投幣式大型電視遊樂器的硬體設計一日千里，其所呈現出來的畫面品質與音響效果都遠勝於個人電腦，處於此種不利的情況下，個人電腦的遊戲軟體均儘量避免往Arcade Game的型態去發展，因為這一類動作型的遊戲正是投幣式大型電玩設計的旨趣所在。也由於大型電玩優越的硬體設備，使得大型電玩儘量朝聲色效果、情緒的發洩去發展。但人們經過幾十分鐘的挑戰後，往往

986秋季大出擊

願回返個人電腦身旁，展開另一場深沉鬥智兼又滿趣味的遊戲。所以，為個人電腦設計的遊戲程，非但要儘可能的華麗，還要越曲折離奇越好。過了多年的努力，個人電腦的遊戲軟體的確不同響，如SUNDOG、ULTIMA、QUESTRON、INGS OF ZILFIN等 Role-Playing Game都是投幣式的大型電玩所能負荷的巨型遊戲程式，他如F-15 STRIKE EAGLE、IMPOSSIBLE ISSION、LODE RUNNER、CAPTAIN GOOD-IGHT、SUMMER GAMES 等也都有可觀的成。

APPLE 電腦上的遊戲軟體便在這種前提之下，放光彩，就連純正的搖桿動作遊戲CAPTAIN OODNIGHT 都要輸入某些的辨證碼，遊戲才會你一步一步的攻入FOE邪惡總部的核心，摧毀世末日機；1983 年度銷售冠軍的LODE RUNNER 提供你創造設計每一關的功能，滿足你製造一個專屬於你自己的緊張刺激，兼又充滿陷阱的世界

對了！APPLE 電腦史上最複雜的遊戲—LTIMA Ⅳ 便是這種創作理念下的最佳代表作。它如性質與大型電玩比較接近的任天堂FAMILY OMPUTER 在遊戲軟體的設計上也儘量利用個人腦的優勢，創造出一些傾向於複雜、多元化和具造設計性質（User's Design）的Game。

愉悅的成果往往是許多代價的付出，有許多玩家了征服電腦遊戲上的種種挫折而焚膏繼晷，日以繼夜，是以有高文麟先生對ULTIMA Ⅲ"日日不息的玩了半年多，知識仍十分貧乏"的事情發生。然而，這都已經是三年以前的事了，精訊資訊公司和幾位功力高深的先進在這一方面為玩家們做了許多的貢獻。不過，單憑幾個人的力量，終究是無法應付日益繁複曲折的遊戲設計以及日漸增加的玩者問題，為了加強對各位電腦使用者的服務，我們特別成立「精訊電腦」，為各位在電腦上的各種問題開放了一個園地，不論是APPLE 、PC 或是任天堂方面，只要是對在國內通行的遊戲和應用軟體有任何特別的心得或是捷徑，我們均會一一公佈。如在說明書上很難找到的"攻略篇"，甚至ＯＡＫ的修改專欄，使遊戲中的人物變成強人的方法，以及一些新軟體的介紹等，都將可以在「精訊電腦」上找到。

我們竭誠的歡迎諸位有能力的玩家共同加入此一行列，為這個目前僅有的天地貢獻一份心力。當然，我們也希望每一位對於各種遊戲有問題的使用者都能從精訊雜誌上獲得滿意的解答，並提供我們參考改進的意見。畢竟，在雜誌上發表的每一篇文章都是玩家們日夜苦心鑽研的心得，希望您的參與能使精訊園地更加充實而美好。

編輯內容方針

娛樂遊戲

本欄分為「老GAME 欣賞」及「新GAME推薦」。前者將介紹早期優良的APPLE GAME，包括出版公司、作者、操作方法、提示及評語，讓這些好GAME得以出頭，重獲玩家的青睞。

後者則著重在推薦APPLE 、任天堂新推出的GAME，透過遊戲故事背景的簡介，操作過程的紙上示範，甚至作者的創作理念及期望，提供玩家一個選擇的參考。

遊戲攻略篇

現行出版的多數GAME 都僅有說明如何操作進行遊戲，而對於GAME的終結都交代不清，甚至一句不提，使得多數玩家在歷盡千辛萬苦之後，有股失落的感覺。為此本刊將盡力搜集資料，撰寫遊戲的所有解答，繪出其行進路線圖，以期玩家有一「完全攻略本」在手，萬夫莫敵！

OAK專欄

以介紹已上市電腦遊戲的特殊技巧為主，將一般玩家忽略的隱密處，藉由修改程式資料，或挑明操作上的小秘訣，使遊戲中的主人翁增加應付危機的功力，或加速遊戲的進行，這可不是每個人都知道的喔！

硬體世界

硬體設備帶動軟體的設計，軟體的設計亦促進硬體的日新月異，兩者缺一不可。本欄將從早期的萌芽階段到近期的蓬勃發展，逐期為您作一系列的整體介紹。

冒險天地

ADVENTURE GAME 實際上是最需要玩家以豐富的想像力，配合過人的機智，才能順利完成整個冒險旅程的GAME。但是賞識它的玩家並不多，使得為數頗多的ADVENTURE GAME 有如明珠蒙塵，乏人問津。為此本刊將定期刊出每一個ADVENTURE GAME ，供內行人看看門道，也希望外行人在看熱鬧之餘，也能親身投入這個迷人的冒險天地內。

人物專訪

遊戲的選擇對玩家而言是個大問題，因此特推出「人物專訪」一欄，為您介紹各種型態遊戲的發行公司及作者，供您在選擇遊戲時一個有力的依據，同時也一窺幕後英雄的風采。

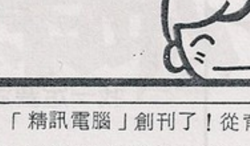
程式發表

本欄以讀者自行設計的程式來稿為主，兼以選譯國外雜誌上發表的程式為輔，內容包含應用及娛樂等多樣性方針，是一個您可以茲意創作發揮的天地。COME AND JOIN US！

資訊動態

一年十二個月內共有無數個由學術單位或工商機構所主辦的座談會和展覽會，為了服務讀者，我們特闢「精訊月誌」及「市場動態」兩個篇幅，為您搜集當月市面上的各種活動及最新產品，一饗讀者。

您的鼓勵　我們的茁壯



「精訊電腦」創刊了！從育種到萌芽，這其間漫長、艱辛的籌備過程，全賴精訊軟體的用戶，不斷來信或打電話予以鼓勵，支持甚至催促。這些點點滴滴的訊息，正是「精訊電腦」全體工作人員，能常保高昂戰鬥力的精神支柱。我們必須指出，這些散佈在全國各地的用戶，才是「精訊電腦」眞正的催生婆！　在此，我們特別感謝各界給予的支持、鼓勵與建議。

如果　貴公司有意擴展業務的話，希望能出版一本雜誌，介紹國內外新軟體，撰寫某些GAME的提示及解答，並且記載世界資訊的最新動態，及玩家交換玩GAME 的心得。

（台北市　林恒頤）

希望　貴公司能定期引進各國最新的GAME，或其它軟體，不單是美國，日本也應該有不少好軟體。最好還能出版一本雜誌，將這些軟體的操作方法和暗示，甚至解答的攻略篇詳細刊出，以提高玩者的興趣，相信貴公司能做到這方面的服務。

（南投市　孫振國）

希望　貴公司能出刊一本雜誌，開闢一個園地，供玩家聯誼、交換經驗，另外還介紹國內外新軟體和硬體週邊設備，以及國內外暢銷軟體排名，供玩家們參考。

（台南縣　徐明富）

希望　貴公司能扮演推廣軟體層面的角色，出版一些較適合於家庭使用的軟體及說明書，不要讓電腦成爲只能玩GAME的工具，而埋沒了她的功能，侷限了她的用途，使硬體有了軟體的配合不致淪爲「電動玩具」之流。

（台北縣　張堯明）

有關　貴公司出版的「精訊資訊」不定期刊物，似乎僅限於介紹新GAME。一般而言GAME　經過一段時間之後，就失去新鮮感，所以希望貴公司在能力所及範圍內，將原有刊物內容增加，多報導一些家用軟體的訊息。

（高雄市　江文瀚）

希望　貴公司能創辦一本期刊，介紹國內外新出版的軟體，解答用戶疑問，並提供玩家交換玩GAME 經驗的園地，最好能提供一些小技巧。

（台北市　朱柏仰）

是否考慮辦MAGAZINE　？但望將不定期資料改成定期。

（台北市　蔡政儒）

最好能夠出一本雜誌，介紹當今電腦界的發展動向，以及最新機種，提供電腦愛好者新資訊，及多重選擇！

（台北市　羅光裕）

1.定期出刊，對特定的幾個新軟體作詳細的介紹。
2.開闢幾個專欄，例如某位讀者對那一個GAME特別有心得可發表供他人參考，及讀者信箱供使用者發問。

（台中市　傅笑長）

創刊號預告

國王密使Ⅱ：王者之戀

動物寶果

我一定要活著回來：戰火線下

天行者談忍者秘術

神戒完全攻略篇

所羅門之鑰的羅馬行

Lord British掠影

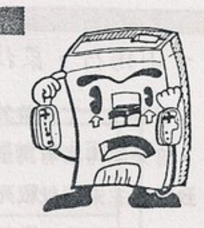
梭哈

吃了菠菜的幽靈戰士Ⅱ

影子傳奇秘笈大公開

土星救援記

掀起村雨城的蓋頭來……



村雨城之謎

一尊詭異的石像

一座落難的危城

一個險阻重重的任務

孫劍鷹丸爲了揭開「姆拉沙美」的神祕之紗，步上征戰的不歸路……

姆拉沙美

故事的開端須遠溯至日本的江戶時代，一處專門以祭祀「姆拉沙美」石像爲主的城一村雨城。數千年來，這個城邦一直堅信他們所崇拜的神祇，每年在固定的日期裏舉行祭拜的儀式，感謝神祇所賦予的風調雨順。然而奇怪的是，正當各處的儀式掀起高潮時，可怕的事情却發生了：天空中打著震耳欲聾的雷聲、掠著陣陣欲裂的閃電，緊接著，一個發著金光的不知名物體落了下來。就在這一刻起，這個謎樣的生命體便附著在「姆拉沙美」石像中，並且操縱著城周圍的四位城主，從此以後，逆禍橫行，再也找不到和平的踪跡了。

憂心如焚的幕府大將軍爲了要確查這個謎底的眞面目，以密令特派隱密劍士一鷹丸一到城中一探究竟。你（鷹丸）通過層層的險阻，打倒衆多的忍者和四位城主，歷盡千辛萬苦終於來到村雨城內，這正是和寄托在「姆拉沙美」石像內的生命體一決勝負的時候了！若能一舉消滅敵人，則不僅可得知生命體之謎，亦可使和平重返村雨城的懷抱。這可全是你的功勞哦！不要猶豫，出發吧！

千山獨行．眾技在身

但且慢！工欲善其事必先利其器，首先你得要有萬全的準備，才不致於壯志未酬就戰死於沙場之上。但最傷腦筋的一點就是，這些武器和寶物並未在出發前就配帶在你的身上，而是須要你四處去探索方可得到。眞是辛苦啊！但有一分耕耘就有一分收穫，若有了這些東西，可“較順利”過關，其餘的端賴閣下的功夫高低了！閒話少扯，以下所列的是武器和寶物的功能（配合地圖使用）：



1.貍的忍法：



貍爲遊戲中唯一不具攻擊性的敵人，用刀揮砍它，忍法就會自動顯現出來。出現的忍法又可分爲以下四種：

①風車劍忍法：

敵人在遠處時使用很方便，甚至比小刀還有威力。有了它要對付城主和中忍者，簡直易如反掌！若擁有卷軸的話，可增加使用次數。

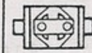


②火焰忍法：

會噴出火焰，威力與前者相同。其使用次數乃依所持之卷軸數而定；若無任何卷軸，則可使用 3 次。

③閃電忍法：

使用此種忍法時，可消滅畫面上所有的敵人，並將隱藏著的寶物顯現出來，是個很管用的忍法，但只能使用 3 次，千萬得謹愼使用！不過，若要對付城主級的敵人就派不上用場了，切記！



④透明忍法：

拿到此法時，你的形體會呈消失狀並升格於無敵級，畫面上只留下行走的足跡，此時的你就可爲所欲爲了。於遊戲一開始拿到後就可使用，但只能使用 3 次。



2.寶箱：

須先知其隱藏之處，用刀一砍，寶箱就會顯現出來；再加上一刀，就可顯現寶箱中的寶物（依地點不同而顯現出不同的寶物）；最後再補上一刀，寶物就爲你所擁有。不同的寶物具有不同的作用，說明如右：

飛	①飛車筋	取得這項寶物後，每按一次鈕可同時從上下左右發射武器。
角	②角筋	與前者同，只是發射的方向改爲前方的上中下。
王	③王將	武器的方向改爲向前，按一次鈕則三枚齊發。
	④白羽箭	取得這項寶物後，所持之武器的速度將增快至 1.5 倍以上。
	⑤赤羽箭	手持這項寶物可一口氣連續發射 4 枝箭，很管用，因此愈早拿到愈好。
	⑥青草鞋	可在水上自由行走，若錯失了只得用游泳的囉！
	⑦紅草鞋	取得它時，行走的速度會加快，若不愼錯過則只能以原來的速度行進。
	⑧白藥盒	這項寶物與你的關係，就如同大力水手和菠菜一樣，吃下它，力量會增強，可增加生命點數。
	⑨紅藥盒	取得後，可增加鷹丸的人數一人。
	⑩神盔	是一項最厲害的寶物。在取得的同時，鷹丸會呈忽亮忽滅狀而變成無敵，是你在順利過關中一項不可或缺的利器。





OAK專欄



遊戲中人物資料的修改、趣味小秘笈，和任天堂中跳關、不死與無敵的方法，都將在本專欄中一一和大家見面。

大家好，我是高文麟，或者大家喜歡叫我KAO。今天我要和大家談談的不是Role-Playing Game，而是一個專欄的誕生。

在許多Game的進行當中，常常會有很多地方教人百思莫解（尤其是Role-Playing Game中最多），如ULTIMA系列，PHANTASIE Ⅰ, Ⅱ，另外還有一些是因為難度太高，或是程式設計不當所致，甚至有些Arcade Game也在此列，例如 CASTLE WOLFENSTEIN 就是一個好例子。此外任天堂的各式Game中，也往往藏有許多令人意想不到的技巧，這些小技巧原本是程式設計的作者為測試Game而撰寫的，但是若能將它們開發出來，則能使遊戲進行得更順利。

為了這幾點理由，我們開立了OAK專欄，這是一個屬於大家的小天地，本刊編者收集了許許多多的資料，要在這裏和大家分享。

舉凡Apple、任天堂的各類Game都是本專欄探討的範圍。在其中我們將討論Role-Playing Game中人物資料的修改，以及整個Game的奧秘所在，此



台灣版本的REPTON均已解成單一的File，因此只要你手中有這個File，我們便能很輕易地將此File稍做修改，使你REPTON中的末日戰機增加至二百二十五架、原子彈增加至二百二十五枚；若你覺得仍嫌不足，甚至可使你的全部戰機及原子彈都不減少，讓你打得直呼過癮！

第一步，BLOAD REPTON的檔案。

第二步，等磁碟機停止轉動後，進入Apple的監督系統（CALL－151）。

第三步，若你只想多幾艘戰艦、原子彈，或許這樣玩起來比較具有挑戰性，那您只要將875A這個Byte的原先預設值05改成06至FF中的任一數值即可，例如：輸入875A:FF那你便擁有二百二十五艘末日戰機及二百二十五枚原子彈了。

或是，你的反應實在太差，連二百二十五都救不了你，那只好另外修改以下數值：

0D92 : EA　EA
19C4 : EA　EA
19D7 : EA　EA

如此，你的末日戰機和原子彈將取之不盡用之不竭。

最後，輸入7FDG RETURN

死不盡了 !!

末日戰機原始資料值

8759-	A9 05	LDA	#$05
0D92-	C6 5E	DEC	$5E
19C4-	C6 61	DEC	$61
19D7-	C6 61	DEC	$61

外我們也將討論一些有趣的小技巧，使得Game的進行更得心應手。而任天堂Game中最實用的法門——跳關，不死，無敵的方法，甚至一些較爲複雜Game的完全透視，這些都會在專欄中一一和大家見面。

在創辦這本雜誌之前，很多朋友都曾因國內目前沒有類似的專欄作品而力促 OAK 專欄的誕生。現在，她終於出生了，我只是代表許多人在此發言，但是基本上，我們都在努力培育她，畢竟，我們希望 OAK 專欄是一個大家共享的天地。

閒話少說，且請大家拭目以待，OAK 專欄究竟有多少東西等你來挖掘！如果您眞的不欣賞她，我也不能怎麼樣，只能告訴你“我很恨”罷了。

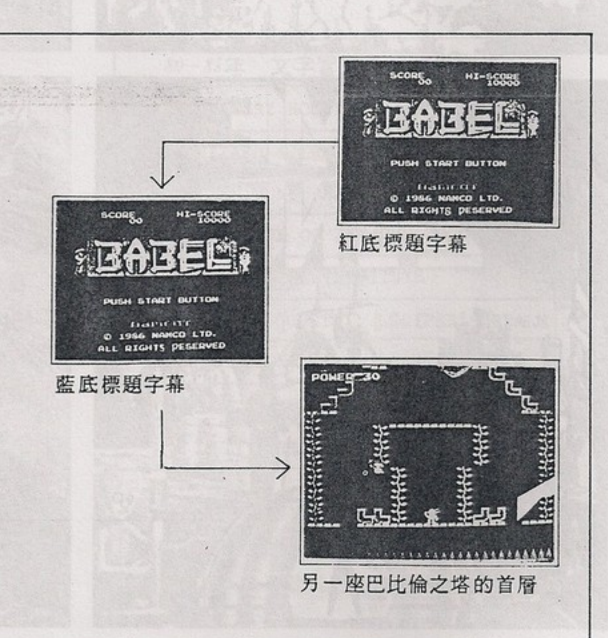
高文麟 啓.

任天堂 巴比倫之塔

——別外洞天大發現

巴比倫之塔原先共有六十四層高聳入雲的塔間，但是很少人知道除此之外尚有別外洞天——另一座巴比倫之塔大發現！

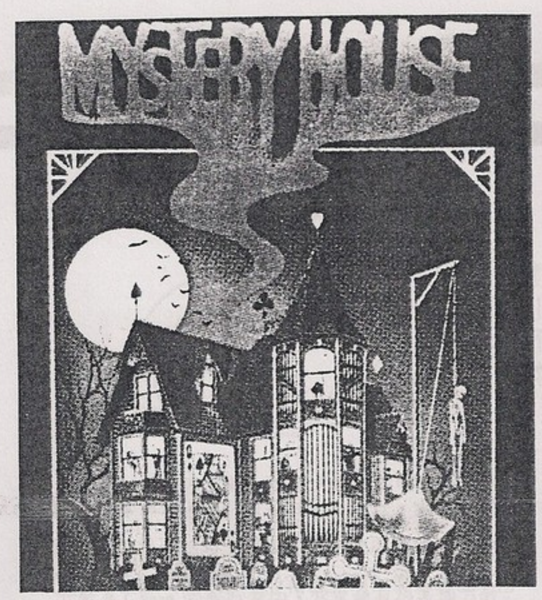
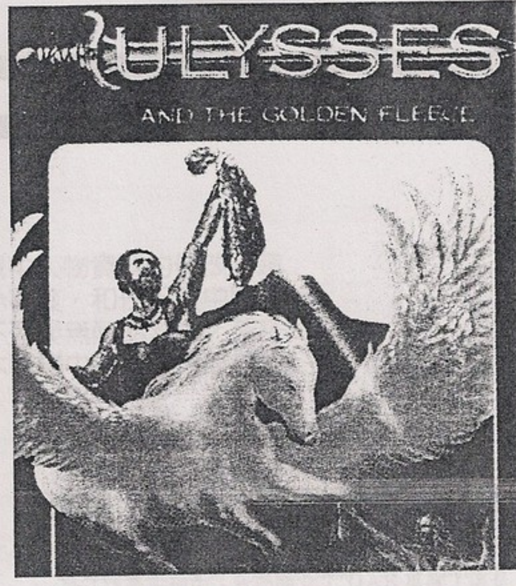
要如何進入這個洞天之內呢？首先開機，待標題畫面顯像後，按下十字鍵的上方三次，下方五次，右邊二次，和左邊一次。完成此動作之後，標題字幕的底色會自紅色轉變成藍色，再按下起始鈕(START)，就可以開始進行另一座巴比倫之塔的探險記。

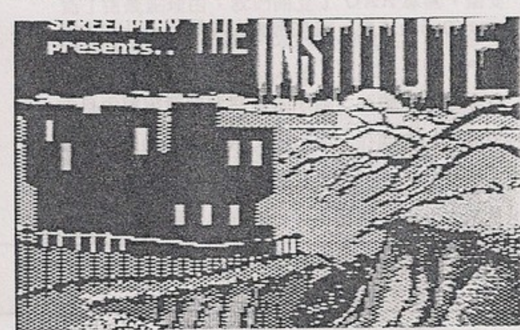
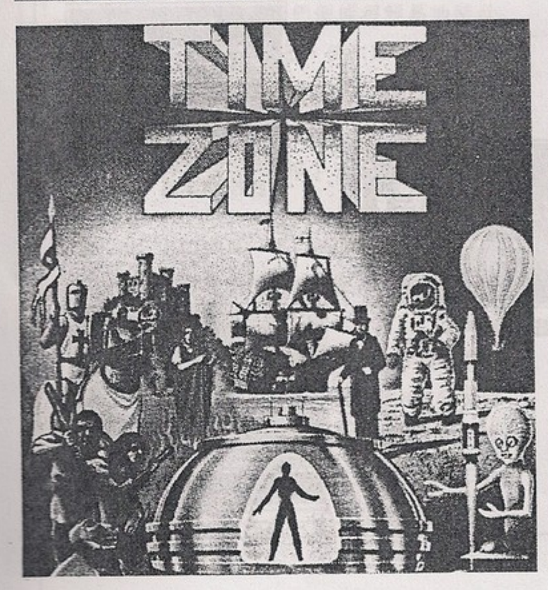


紅底標題字幕

藍底標題字幕

另一座巴比倫之塔的首層


MYSTERY HOUSE

ULYSSES
AND THE GOLDEN FLEECE

LUCIFER'S REALM

SCREENPLAY presents.. THE INSTITUTE

TIME ZONE

THE MASK OF THE SUN

冒險天地

ADVENTURE WORLD

一場對閣下智慧、敏銳力以及英文程度的大考驗

—

自從 1976 年 Apple Ⅱ 個人電腦誕生以來，便曾經有過許許多多的軟體公司爲Apple電腦設計各種類型的 Game，除了一般人所熟知的小精靈（Pacman）、小蜜蜂（Galaxian）等動作型的 Arcade Game 以外，Apple Ⅱ 電腦上尚有一族爲數頗多的文字冒險遊戲（Adventure Game）。

這種所謂的文字冒險遊戲，其遊戲的方式與時下所謂的動作型遊戲截然不同，你必須在鍵盤上輸入一些指令，有動詞、名詞，例如：Open Door，Get Key ……等等。若是你的指令正確，電腦便會有所反應，在螢幕上呈現出另一幅畫面與敍述，遊戲便是採此一方式進行下去，一直到你完成遊戲的目的，解開它的謎團爲止。

80～85年　文字冒險遊戲的代表作	
1980	MYSTERY HOUSE
1981	WIZARD & THE PRINCESS, ULYSSES
1982	TIME ZONE ,MUMMY'S CURSE
1983	THE MASK OF THE SUN, GRUDS IN SPACE, THE INSTITUTE
1984	KING'S QUEST I, LUCIFER'S REALM , AMAZON
1985	KING'S QUEST II, BLACK CAUL-DRON ,CRIMSON CROWN

由於進行Adventure Game必須英文程度夠，而且又得耗費極大的腦力。因此，在台灣"認識"它的玩家雖多，但喜歡玩的人却是很少，更遑論將每





迄於今日，國王密使Ⅱ(左)和黑神鍋仍是文字冒險遊戲的佼佼者

一個文字冒險遊戲玩完。

但是，每一種類型的Game均有其魅力的存在，何況這一類佔了Apple Games 三分之一強的Adventure Game，往往有精彩絕倫的故事與華麗動人的畫面處理。從早期名噪一時的Time Zone（時光隧道）、The Wizard and the Princess（巫師與公主）經過The Mask of the Sun及The Serpentine Star 的改革，以迄於今日的3D立體動態冒險遊戲King's Quest Ⅰ、Ⅱ(國王密使Ⅰ、Ⅱ)、Black Cauldron（黑神鍋）的560×192 雙倍高解析度畫面處理，無一不是令諸位玩家心動的Game，然而文字與文化的隔閡何其深，英漢與漢英辭典翻爛了，亦"行"不通這些Game。

於是有些功力深厚的玩家便想了一些投機的技巧，改寫Game中的某些程式，使Adventure Game中的每一幅圖案自動show 出來，在一轉眼間"看"完了整個Game。但，畢竟如此做還是無法滿足每一位玩家征服文字冒險遊戲的雄心。最好的方法還是希望將全部的指令列示出來，玩者只要依樣畫葫蘆，一一輸入指令，便可大功告成，圖畫、文字兼得，並可領略其間的樂趣。

經過筆者的努力與精訊資訊公司多方面資料的蒐集，從「精訊電腦」雜誌創刊號開始，我們將逐期在雜誌上刊登這些文字冒險遊戲的簡介、地圖及解答等，讓內行人看門道，外行的人看看熱鬧。有心的玩家可以藉此充實英文字彙，提升英文能力，並且一併完成雄心壯志。

在這個Adventure Game的專欄裏，首先要為各位玩家們介紹的是Sirius公司於1983 年所推出的一個太空冒險遊戲——GRUDS IN SPACE

。提及Sirius 這家Apple Game 的元老軟體公司，相信玩卡帶出身的玩家們必然極爲熟悉，她和Broderbund 公司同樣是以設計Arcade Game 起家的，而所出版的磁片難拷程度，與Broderbund公司亦是難分軒輊。

雖然Sirius 公司以動作射擊型態的Game 爲主，但在其中亦曾出版過幾個Adventure Game ，GRUDS IN SPACE 便是其中之一。在當時(1983年)，GRUDS IN SPACE是文字冒險遊戲中的佼佼者，事實上，以今日的眼光來衡量，除了3D雙倍解析度的 King's Quest Ⅰ、Ⅱ及 Black Cauldron 外，GRUDS IN SPACE 亦是絕佳精品，無論是遊戲的結構，畫面的移動、著色的迅捷無比，即使是近期的Crimson Crow 也望之莫及。

提筆助陣

親愛的朋友：

「精訊電腦」雜誌創刊了！

在以往精訊產品用戶的來信中，經常提到希望精訊能出版一本刊物，提供一個介紹電腦新知，讓玩家經驗交流的園地。現在，精訊公司在排除萬難，多方籌備下，即將在十月份推出「精訊電腦」的創刊號。

在內容方面，「精訊電腦」除了報導GAME的最新動態之外，將廣泛深入介紹各類軟硬體方面的資料，商情、知識，以期在這個日趨多元複雜變異的社會裏，爲讀者提供更多的服務。

「精訊電腦」的園地是公開的，無論任何身份、學歷均可來稿。本刊歡迎各界針對玩GAME心得，程式發表，或是特別譯作及創作加以投稿，連載、專欄性質均可，但其內容須符合本雜誌之編輯旨趣，並不得惡意去攻訐他人。

所有來稿均會迅速處理，如未便採用，將原件退回。下面數點，希望在寫作時能配合，以利編輯作業。

一、文稿一應由左至右橫寫，並使用有格稿紙。

二、文內有挿圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，請另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

三、若爲翻譯稿，請註明出處，包括原書名、篇名及原作者，必請附上原文資料，以供參考。

四、來稿請以掛號逕交本公司編輯部，文稿部分應爲手寫，影印稿恕不接受。

五、來稿可以筆名或眞名發表，但使用筆名發表者，仍需註明眞實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便寄發稿酬。

來稿一經刊登，除可獲得當期贈書外，並視稿件內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別之寫作計劃，如專題、專欄、國外報導等，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支援。

精訊資訊有限公司 75. 9.